

2019 PUBG KOREA LEAGUE

Phase2 공통 규정



펍지주식회사(이하 '펍지')는 '펍지'가 서비스중인 PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS(이하 'PUBG')를 활용한 '2019 PUBG KOREA LEAGUE Phase2' (이하 'PKL')을 주최하며 'PKL'의 안정적인 운영과 공정하고 합리적인 판단을 위해 본 규정을 제정한다.

'PKL' 참여 팀(선수)은 공식 규정을 사전 인지하고 준수해야 할 의무를 가지며 사전 미 인지에 따른 모든 불이익은 팀(선수)의 귀책으로 한다.

모든 규정은 팀(회사) 관계자, 사무국, 코칭스텝, 선수를 대상으로 하며 본 규정에서 정하지 않은 사항으로 발생한 문제는 관계 법령 및 주최측의 합리적인 판단을 통해 결정한다.

본 규정은 언제라도 상시 수정, 변경, 보완될 수 있다. 주최 측은 규정 내 변동 사항이 발생할 경우 가급적 빠른 시일 내 참가 팀에 해당 내용을 사전 고지할 의무를 가진다.

목 차

1. 리그의 구조	4
1.1. 2019 PUBG KOREA LEAGUE Phase2	4
1.2. 대회의 장소	4
1.3. 대회의 일정 (Phase2)	4
1.4. 대회의 방식	4
1.5. 차량 고정 스폰	8
1.6. PKL 포인트	10
1.7. PKL 포인트 동률 (Day)	10
1.8. PKL 포인트 동률 (누적 포인트)	10
1.9. 상금	10
1.10. PUBG Classic 대회 및 PUBG 공식 글로벌 대회	11
1.11. 스트리밍	11
2. 경기의 구조	11
2.1. 선수 장비	11
2.2. 선수 복장	12
2.3. 프로그램	13
2.4. 경기 준비	13
2.5. 경기 구역	16
2.6. 경기 중 문제 발생	17
2.7. 재경기	19
2.8. 이의제기	21
2.9. 시간 외 경기	21
2.10. 경기 종료	22
3. 팀의 구성	22
3.1. 팀 명 / 팀 태그	22
3.2. 복수 팀 운영	23
3.3. 스폰서십	23
3.4. 팀 명 및 로고의 변경	23
3.5. 사무국	24
3.6. 코칭스텝	24

3.7. 선수	24
3.8. 팀 매각/양도	27
4. 선수자격 조건	28
4.1. 선수 연령	28
4.2. 선수 국적	28
4.3. 선수 자격	28
4.4. 선수 이적(트레이드)	28
5. 팀(선수) 행동 수칙	31
5.1. 패널티의 단계	31
5.2. 패널티의 분류	32
5.3. 기록의 조회	37
5.4. 패널티 기준표	37
6. 운영진	39
6.1. 규정의 준수 및 해석	39
6.2. 판정 및 최종 결정	39
6.3. 규정의 변경	39
6.4. 기록	39
6.5. 초상권 및 사용권	39
6.6. 홍보 활동	40
6.7. 팀 중도 하차	40
6.8. 문의	41

1. 리그의 구조

1.1. 2019 PUBG KOREA LEAGUE Phase2

1.1.1. PUBG KOREA LEAGUE (PKL)

펍지 주식회사가 주최하며, AfreecaTV 가 주관 방송하는 PUBG 한국 공식 리그를 뜻한다.

1.1.2. 시즌 (Season)

총 3 개의 Phase 로 구성되는 연 단위 정규 시즌을 뜻한다.

1.1.3. 페이즈 (Phase)

총 3 개의 Phase 로 구분되며 각 Phase 별 6 주간의 조 별 풀리그로 진행된다.

1.1.4. 운영진

주최사인 펍지 주식회사, 주관 방송사인 AfreecaTV 를 포함하여 PKL 의 전반적인 운영을 담당하는 관계사 및 인력을 뜻한다.

1.2. 대회의 장소

1.2.1. 올림픽 공원 'K-아트홀'

1.3. 대회의 일정 (Phase2)

1.3.1. 2019 년 5 월 20 일 ~ 6 월 29 일 / 총 6 주

1.3.2. 매주 월요일, 수요일, 토요일 19:00

1.3.3. 운영진은 단독 재량에 따라 합리적인 사유가 있는 경우 경기 일정 및 경기 순서를 변경할 수 있다. 운영진이 경기 일정 또는 순서를 변경하는 경우 출전 팀에게 최대한 신속히 통보한다.

1.4. 대회의 방식

1.4.1. 경기 맵/모드: 미라마(1~2M), 에란겔(3~4M) / FPP(1 인칭) Squad

1.4.2. 진행 방식

- 1) 조 지명을 통한 A 조, B 조, C 조 선발 (조 별 8 개 팀 소속)
- 2) 6 주간의 Phase 성적을 기반으로 한 누적포인트를 통해 최종 순위 결정

1.4.3. Blue-zone

Phase	Delay	Wait	Move	DPS	Shrink	Spread	LR
1	90	180	270	0.6	0.4	0.5	0
2	0	90	120	0.8	0.55	0.56	0
3	0	60	120	1	0.6	0.56	0

4	0	60	150	3	0.6	0.56	1
5	0	50	120	5	0.65	0.56	0
6	0	50	120	8	0.65	0.56	0
7	0	50	90	10	0.65	0.56	0
8	0	50	60	14	0.7	0.56	1
9	0	10	160	18	0.001	10	0

1.4.4. Drop table

1) Erangel Spawns

- Item Spawns

Item Spawn Type	Adjustable Ratio & Adjustable Total Number
Spawn Rate Multiplier	1.8x

- Ammunitions

Ammunitions	1x
Bolt	0x
Flare	0x

- Weapons

Sniper Rifles	1.5x
DMRs	2x
Assault Rifles	1.4x
Hunting Rifles	0x
LMGs	0.4x
SMGs	1.8x
Shotguns	0.9x
Handguns	0.4x
Throwables	1.3x
Melee Weapons	1.7x
Crossbow	0x
Flare Gun	0x

- ETC

Sight Attachments	1x
Magazine Attachments	0.5x
Muzzle Attachments	0.7x
Foregrip Attachments	1.2x
Stock Attachment	1.5x
Quiver (Crossbow)	0x

- Consumables

Heal Items	1x
Boost Items	0.9x
Gas Can	0.3x

- Equipment

Backpack	0.6x
Helmet	0.8x
Armored Vest	0.8x

**Note: Helmet (Lv.3) can only be found in care packages.*

- Clothing

Clothing	0x
-----------------	----

2) Miramar Spawns

- Item Spawns

Item Spawn Type	Adjustable Ratio & Adjustable Total Number
Spawn Rate Multiplier	1.8x

- Ammunitions

Ammunitions	1.1x
Bolt	0x
Flare	0x

- Weapons

Sniper Rifles	3x
DMRs	3x
Assault Rifles	1.6x
Hunting Rifles	0.8x
LMGs	0.8x
SMGs	1.7x
Shotguns	0.9x
Handguns	0.3x
Throwables	1x
Melee Weapons	1.7x
Crossbow	0x
Flare Gun	0x

- ETC

Sight Attachments	1.1x
Magazine Attachments	1.1x

Muzzle Attachments	0.6x
Foregrip Attachments	1.2x
Stock Attachment	1x
Quiver (Crossbow)	0x

- Consumables

Heal Items	1x
Boost Items	1x
Gas Can	0.3x

- Equipment

Backpack	0.8x
Helmet	0.9x
Armored Vest	0.8x

**Note: Helmet (Lv.3) can only be found in care packages.*

- Clothing

Clothing	0x
-----------------	----

1.5. 차량 고정 스폰

- ERANGEL

■ 노란색: 차량 고정 스폰

■ 주홍색: 보트 고정 스폰



- MIRAMAR

■ 노란색: 차량 고정 스폰

■ 주홍색: 보트 고정 스폰



1.6. PKL 포인트

경기에 참가한 팀은 매치 별 최종 성적에 따라 PKL 포인트를 부여 받게 된다.

Placement	Point
1	10
2	6
3	5
4	4
5	3
6	2
7~8	1
9~16	0
Kill Point	1

1.7. PKL 포인트 동률 (Day)

- ① 당일 PKL 포인트가 동률일 경우, 당일 진행한 모든 매치의 누적 킬 합계가 더 높은 팀에게 상위 순위를 부여한다
- ② 누적 킬 합계가 동률일 경우, 마지막 매치의 킬 합계가 더 높은 팀에게 상위 순위를 부여한다.
- ③ 마지막 매치의 킬 합계가 동률일 경우, 마지막 매치의 순위가 더 높은 팀에게 상위 순위를 부여한다.

1.8. PKL 포인트 동률 (누적 포인트)

- ① 누적 PKL 포인트가 동률일 경우, 모든 매치의 누적 킬 합계가 더 높은 팀에게 상위 순위를 부여한다
- ② 누적 킬 합계가 동률일 경우, 동점에 해당하는 팀이 각자 치룬 마지막 매치의 킬 합계가 더 높은 팀에게 상위 순위를 부여한다.
- ③ 마지막 매치의 킬 합계가 동률일 경우, 동점에 해당하는 팀이 각자 치룬 마지막 매치의 순위가 높은 팀에게 상위 순위를 부여한다.
- ④ 마지막 매치의 순위가 동률일 경우, 팀 누적 데미지량이 높은 팀에게 상위 순위를 부여한다.

1.9. 상금

1.9.1. Phase 상금

구분	금액	비고
----	----	----

1위	60,000,000	1팀
2위	35,000,000	1팀
3위	20,000,000	1팀
4위	20,000,000	1팀
5위~10위	60,000,000	6팀 / 팀 별 10,000,000
MVP	5,000,000	1명
합계	200,000,000	

* Global Competition 시드 (TBD)

1.10. PUBG Classic 대회 및 PUBG 공식 글로벌 대회

Phase 의 모든 일정이 종료된 후 최종 PKL 포인트 랭킹에 따라 국제 대회 초청 팀이 선발될 수 있다. 초청 팀 수는 추후 별도 공지된다.

1.11. 스트리밍

- 1.11.1. 'PKL'을 포함하여 선수 개인화면과 보이스는 공중파 및 국내외 온라인 플랫폼을 통해 실시간 또는 비 규칙적(재방송, VOD 등)으로 송출될 수 있다.
- 1.11.2. 송출 플랫폼은 주최사의 판단으로 결정된다.
- 1.11.3. 팀, 선수 개인의 스트리밍 계약 혹은 매니지먼트 계약으로 인해 'PKL'의 송출은 제한되거나 제약 받지 않으며, 기 체결된 계약으로 인하여 발생하는 모든 문제는 팀과 선수의 책임으로 간주한다.

2. 경기의 구조

2.1. 선수 장비

- 2.1.1. 주최측은 모든 공식 경기에서 참가 선수에게 하기 장비를 제공하며, 선수는 해당 장비만을 사용할 수 있다.
- PC / 모니터 / 테이블 / 의자 / 보이스 채팅 프로그램
- 2.1.2. 주최측이 제공하는 모든 장비는 운영진의 전적인 재량에 따라 결정된다.
- 2.1.3. 선수는 선수의 자율적인 결정에 따라 아래와 같은 선수 개인 장비를 사용할 수 있다. 단, 선수 개인의 장비를 준비하지 못할

경우 운영진이 제공하는 장비를 사용할 수 있으나 이로 인해 발생하는 모든 문제는 해당 선수와 팀의 귀책으로 한다.

- 키보드, 헤드셋, 마우스, 마우스 거치대, 마우스 패드, 이어폰, 외장 사운드 카드

* 단, 경기장 환경으로 인해 일부 장비 사용에 제한이 있을 수 있다.

- 매크로 기능이 첨부되거나 별도의 편의기능이 설정, 장착된 키보드, 마우스 사용 불가. 매크로 기능은 소프트웨어 매크로 및 하드웨어 매크로(온보드 매크로) 기능을 모두 포함한다.

- 선수의 개인 장비가 정상적으로 작동하지 않아 발생하는 장비의 고장, 오작동, 기타 문제 등의 모든 책임은 해당 팀과 선수에게 있다.

2.1.4. 주최측의 판단에 따라 불공정한 이점을 제공하거나, 경기 보안을 위협하거나, 정상적인 경기 진행이 어렵다고 판단되는 장비는 사용에 제한을 받을 수 있다.

2.1.5. 주최측의 판단에 따라 경기 전후 혹은 경기 중 불특정 선수의 개인장비 기능 및 성능을 검사할 수 있다. 모든 선수는 주최측의 요청이 있을 경우 성실이 임해야 한다.

2.1.6. 사용 장비에 기술적인 문제가 발생하여 경기 진행이 불가능 할 경우 주최사의 판단에 따라 장비를 교체를 허용할 수 있다. 단, 장비 교체로 인해 발생하는 경기 내적 문제(피격, 사망 등)는 전적으로 선수의 귀책으로 하며 별도 보상이 부여되지 않는다.

2.1.7. 심판은 설정 시간 중 기술적 지원 및 문제가 생겼을 경우, 해결을 위해 경기 구역에서 대기한다.

2.1.8. 경기가 진행되는 커스텀 매치는 운영진이 생성하며, 선수는 심판의 지시에 따라 설정이 완료되는 즉시, 생성된 커스텀 매치로 합류해야 한다.

2.2. 선수 복장

2.2.1. 모든 선수는 공식 경기 및 경기와 관련된 공식 활동 시 팀 유니폼을 착용해야 한다. 팀은 대중에게 유해하거나, 미풍양속을 해치거나, 노출이 과도하거나, 방송심의회에 부적합 하거나 잠옷, 슬리퍼 등 프로 선수의 품위를 손상시키는 복장을 착용할 수 없다.

- 2.2.2. 모든 선수는 건강상의 이유 혹은 불가피한 사유를 제외하고는 모자, 마스크, 선그라스 등 인위적으로 얼굴을 가리는 복장을 착용할 수 없다.
- 2.2.3. 소속 팀 유니폼이 없는 팀의 경우 주최측이 제공하는 유니폼을 착용해야 한다. (팀 소속 선수 전원 동일한 복장 착용)

2.3. 프로그램

- 2.3.1. 선수는 대회를 진행하는 운영진이 대회를 진행, 방송함에 있어 필요하다고 판단되는 프로그램을 작동해야만 한다. 임의로 프로그램을 종료하거나 삭제할 수 없으며, 특정 프로그램으로 인해 문제가 생긴다고 판단될 경우, 운영진이 판단하여 프로그램의 사용 종료를 알린다.
- 2.3.2. 모든 선수는 주최측이 제공하는 프로그램만 사용할 수 있으며, 기타 선수의 필요에 의한 프로그램은 설치할 수 없다.
- 2.3.3. 선수는 경기용 PC 를 통해 PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS 와 주최측이 제공하며 승인하는 프로그램 외 어떠한 프로그램도 사용할 수 없다.
프로그램은 다운로드 프로그램 뿐만 아니라 웹, SNS, 커뮤니티, 이메일, 메신저 등을 모두 포함한다.

2.4. 경기 준비

2.4.1. 경기장 도착

- 1) 출전 팀의 엔트리 등록 선수 4 인은 경기 당일 17 시까지 경기장에 도착해야 하며 4 인 모두 심판에게 도착 확인을 이행해야 한다.
- 2) 도착 시간을 기준으로 엔트리 등록 선수 4 인이 경기장에 도착하지 않을 경우 팀은 경고 패널티를 부여받게 된다.
- 3) 또한 선수가 정상적으로 경기장에 도착하였다 하더라도 심판에게 도착 확인을 이행하지 않았을 경우, 도착 시간 규정을 준수하지 않은 것으로 인정되어 경고 패널티가 부과될 수 있다.
- 4) 필요할 경우 심판은 선수 신분확인 절차를 취할 수 있다.

- 5) 현장 도착 후 선수는 심판에게 자리를 배정받아 착석한다.
이후 별도 심판의 지시 없이는 해당 경기가 종료될 때까지 무단으로 자리를 떠날 수 없다.
- 6) 제출된 엔트리의 선수 중 1 인이 경기 시작 시간을 기준으로 20 분전까지 도착하지 못하였을 경우, 추가 경고 패널티를 부여하며 해당 경기는 3 인 스쿼드로 진행한다. 또한 지각으로 인해 세팅을 완료하지 못 하더라도 경기를 진행해야만 한다.
- 7) 제출된 엔트리의 선수 중 2 인 이상의 선수가 경기 시작 시간 기준 20 분전까지 경기장에 도착하지 못하였을 경우, 당일 경기는 몰수패 처리된다.
- 8) 단, 천재지변(지진, 산사태, 홍수, 전쟁 등), 교통사고 등에 준하는 사유로 인한 지각의 경우 운영진의 합리적인 판단으로 면책될 수 있다.

해당 팀은 연락이 완전 불가능한 경우를 제외하고 위급 상황이 발생할 경우 즉시 대회 운영진에 연락하여 이를 알려야 하며 이후 사유를 소명 할 수 있는 증거자료를 제출해야 한다.

2.4.2. 설정시간

원활한 경기 진행을 위해 모든 선수에게 매일 첫 경기 시작 전 설정 시간이 제공된다. 선수는 주어진 시간 아래와 같은 사항을 준비할 수 있으며, 주최측의 별도 안내가 없을 경우 설정 시간은 30 분을 초과할 수 없다.

- 1) 모든 선수는 운영진이 지정한 좌석에서 경기를 준비해야 한다.
 - 주최측이 제공하는 PC 관련 모든 장비의 확인
 - 키보드, 헤드셋, 마우스 등 개인 장비 셋팅
 - 음성 채팅 시스템의 정상적인 작동 확인
 - 게임 내 설정 및 기타 준비
- 2) 모든 경기는 초록피(-KoreanRating) 설정이 필수이며, 붉은 계열(보라색/핑크색 등)의 색맹 설정을 금한다.

- 3) 경기 시작 5 분 전, 심판은 모든 선수의 설정이 완료되었는지 확인하며 이후 발생하는 장비 및 설정 관련 문제에 대한 모든 책임은 선수의 책임으로 간주한다.
- 4) 모든 선수는 설정 또는 준비에 문제가 발생할 경우 심판에게 상황을 알릴 의무가 있다.

2.4.3. 사전 설정 게임 (테스트 게임)

- 1) 테스트 게임의 목적은 본 경기 시작 전 게임 내의 설정과 마우스 감도, 피의 색 등 복합적인 요소를 본인과 대회 설정에 맞게 적용하는 것을 목적으로 한다. 테스트 게임에 따라 사살이 불가능한 경우와 사살이 가능한 경우는 운영진이 지정하게 된다.
- 2) 테스트 게임을 진행함에 있어 타 선수에게 장난을 치거나 고의적으로 사살하는 경우, 비고의적으로 사망한 선수는 테스트 게임을 통해 개인 설정 시간을 의도치 않게 박탈당하게 되므로 사살한 선수 또한 동일하게 테스트 게임에 대한 시간이 박탈되며 해당 선수는 추가 패널티가 부과 될 수 있다.

2.4.4. 경기 시작 시간 준수

- 1) 설정 시간 내 모든 준비가 완료되고 주최측의 별도 안내가 없는 한 경기는 예정된 시간에 시작된다.
- 2) 문제가 발생할 경우 심판은 합리적인 판단으로 문제를 해결하기 위한 경기 시작 시간을 지연시킬 수 있다.
- 3) 모든 선수는 경기 시작 시간에 운영진이 지정한 좌석에 착석하여야 할 의무를 가지며 해당 시간에 착석하지 못하여 발생하는 모든 문제는 선수 본인 혹은 팀에게 책임이 있다.

2.4.5. 매치/경기 종료 후 진행 사항

- 1) 심판은 다음 매치가 시작되기 전까지의 남은 시간을 선수들에게 통보한다.
- 2) 모든 선수는 심판이 통보한 시간까지 경기 구역으로 돌아와 다음 매치를 준비해야 한다. 복귀 시간을 준수하지 않을 경우 해당 팀에게는 '주의' 패널티가 부과된다.

- 3) 경기 구역으로 돌아오지 않은 선수가 있다 하더라도 통보한 예정 시각에 경기는 시작되며, 심판은 부재중인 선수를 대신하여 선수의 계정을 매치에 입장시킬 수 있다. 단, 시작 섬에 위치한 후 비행기가 이륙할 때까지 복귀하지 않은 팀원이 최소 1인 이상일 경우 해당 팀은 3인 스쿼드로 경기를 진행하며 2인 이상의 선수가 복귀하지 않을 경우 해당 경기를 기권한 것으로 간주한다.
- 4) 경기를 기권한 경우, 경기 결과는 승리포인트의 최소 스코어로 기록된다.
- 5) 모든 선수는 공식 경기(명확하게 하기위해 방송 시작 시간을 기준으로 한다.) 시작 이후 아래 기준에 의거하여 경기장 내외에서 흡연할 수 있다. 아래 기준을 준수하지 않은 흡연행위가 발각될 경우 해당 선수가 소속된 팀은 경고 패널티를 부여받게 된다.
 - 흡연장소: 주관방송사의 판단에 따라 별도 지정된 장소
 - 흡연시간
 - 매치 2 종료 후 1회
 - 사진 촬영, 인터뷰 등 공식 일정 종료 후

2.5. 경기 구역

2.5.1. 경기 구역의 출입

1) 경기 구역

경기 구역은 실제 경기가 진행되는 장소를 뜻한다. 로스터 등록 선수 및 코칭스텝만이 입장할 수 있으며, 선수를 제외한 인원은 최대 2인을 초과하여 입장할 수 없다. 최대 2인을 초과하는 코칭 스텝의 출입이 필요할 경우 사전 주최측의 승인을 받은 후 입장할 수 있다.

2) 팀 대기 구역

팀 대기 구역은 경기 외 시간에 팀 관계자 및 선수가 휴식을 취할 수 있는 장소를 뜻한다. 참가 팀 로스터 등록 선수와 사무국, 코칭스텝만이 입장할 수 있으며, 그 외 등록되지 않은 인원은 입장할 수 없다. 별도 팀 관계자의

출입이 필요할 경우 사전 주최측의 승인을 받은 후 입장할 수 있다.

2.5.2. 소지품

- 1) 모든 선수는 경기장 내에서 휴대전화, 태블릿 등 어떠한 무선 전자 기기도 소지할 수 없다. 필요에 따라 주최측은 경기 진행 전 선수의 전자 기기를 회수할 수 있으며 경기가 종료된 후 반납한다.
- 2) 주최측이 지정한 용기를 사용하거나 뚜껑으로 음료 입구를 봉쇄할 수 있는 음료를 제외하고 경기장 내에서 음식을 소지하거나 섭취할 수 없다. 적합한 방법으로 경기장 내에서 음료를 소지할 경우 음료는 경기 좌석 하단(책상 아래)에 보관해야하며, 경기 좌석 위에 비치할 수 없다. 또한 음료에 부착되었거나 표기되어 있는 상품 라벨은 필히 제거해야 한다.

2.5.3. 대회 진행 방해

모든 선수는 개인적인 용무 등 대회 진행에 방해되는 행위는 할 수 없다. 개인적인 용무가 필요한 상황 일 경우 운영진의 사전 허가 혹은 심판의 허가 하에 진행하여야 한다.

2.6. 경기 중 문제 발생

2.6.1. 게임 외 화면

선수는 경기가 진행되는 시점부터 게임 화면 외 윈도우 창 이동(Alt + Tab, Ctrl + ESC 등)을 해서는 안되며 해당 상황으로 인해 문제가 생길 경우 주최사의 판단에 따라 패널티를 받을 수 있다.

2.6.2. 디스 커넥션

비 고의적인 디스커넥션의 경우 해당 상황 발생 시 심판의 통제 하에 재접속을 시도한다. 재접속을 세 번 이상 시도 해도 접속이 되지 않는 경우 운영진의 판단 하에 보상 가산점을 부여한다. 보상 가산점의 기준은 아래의 기준으로 결정된다.

- 1) 보상 가산점 획득이 가능한 경우
 - 문제의 발생 원인이 주최측의 하드웨어, 네트워크, 장소 문제이며 해당 매치에서 재 접속이 불가능하여 경기 도중 이탈한 경우

2) 보상 가산점 획득이 불가능한 경우

- 문제의 발생이 개인 장비에 기인할 경우
- 문제가 해결되어 선수가 다시 경기에 참여하여 정상적으로 경기를 종료한 경우
- 선수가 고의로 문제를 발생시킬 만한 정황이 있고, 증거가 있을 경우는 즉각 실격패 처리
- 게임 내 버그 등 정황을 확인할 수 없는 상황으로 인한 사망
- 선수 개인장비에 의한 디스커넥션 발생 시 본 조항과 무관하게 보상 가산점은 지급되지 않는다. 그 예는 아래와 같다.
 - 사운드 조작 이슈 (소리가 들리지 않거나 설정 값이 변하거나, 팝업이 실행되거나, 정상적으로 사운드 조작이 불가능 할 경우)
 - 사운드 설정으로 인해 정상적인 경기를 방해 받는 경우
 - 키보드, 마우스 조작 이슈 (정상 작동되지 않을 경우)
 - 알 수 없는 이유로 PC가 재부팅 되는 경우
 - 그 외 경기 중 원인을 알 수 없는 오류가 발생할 경우

3) 보상 가산점의 산정

- 모든 경기가 종료된 후 다음 가산점을 이탈 매치에 대한 보상으로 지급한다.
 - 이탈 선수의 당일 경기 중 최고 킬 수를 기록 한 3 개 매치의 평균 킬 점수
 - * *평균 킬은 소수점 반올림하여 계산함*
- 동일한 선수가 당일 경기에서 2 회 이상 보상 가산점을 획득하게 될 경우 다음 가산점을 각각의 이탈 매치에 대한 보상으로 지급한다.
 - 이탈 선수의 당일 경기 중 2 개 매치의 평균 킬 X 2
 - 예시) 3(평균 킬)X2(점수) = 6 점
 - * *평균 킬은 소수점 반올림하여 계산함*
- 선수가 이탈하기 전 기록 한 킬 점수는 보상가산점으로 인해 제외되지 않으며 킬 포인트로 자동 합산된다.
- 보상 가산점이 킬 배점보다 낮을 경우 최소 1 킬에 해당하는 점수를 최소 보상 가산점으로 지급한다.
- 팀이 Day 별 획득할 수 있는 최대 보상 포인트는 PUBG

POINT 상 1 위 점수에서 2 위 점수를 뺀 점수로 한다.
(10 - 6 = 4 점 / 단 2 회 이상 이탈 할 경우 x 2)

2.6.3. 고의적인 디스커넥션의 경우 해당 주최사의 판단에 따라 패널티를 받을 수 있다.

2.7. 재경기

2.7.1. 재경기 성립 조건

게임 내의 문제로 인해 재경기가 성립되는 경우는 아래와 같다.
아래 같은 상황이 발생했을 경우 주최측은 재경기를 명령할 수 있으며, 모든 선수는 이에 따라야 한다.

- 1) 전쟁, 테러, 화재, 정전 사고 등의 천재지변이 발생했을 경우
- 2) 심판이 게임의 공정성을 훼손할 수 있는 환경조건이 있다고 판단하는 경우
- 3) 심판이 기술적인 문제로 게임을 정상적으로 재개할 수 없다고 판단하는 경우. 단, 선수의 실수 및 부주의는 제외한다.
- 4) 게임 진입 시 로딩 화면에서 멈춰서 아무런 조작이 되지 않는 경우(이하 무한 로딩)
- 5) 낙하산에서 정상 착지 후 90 초 이내, 건물, 차량 등의 렌더링 지연 이슈로 인해 캐릭터가 갇히거나 끼여 이동이 불가능한 경우 혹은 캐릭터가 사망하는 경우
- 6) 수송기가 출발하기 직전까지 모든 선수가 시작 섬에 접속하지 못한 경우
- 7) 경기 시작 후 수송기가 출발하였으나, 수송기에 모든 선수가 탑승하지 못한 경우
- 8) 일부 플레이어가 비행기에 탑승하지 못하고 시작 지점에서 먼저 진행하는 경우
- 9) 복수 팀 디스커넥션
 - 대비할 수 없는 불가피한 사유로 디스커넥션이 발생하였으며, 정상 적으로 경기를 종료하지 못한 팀이 5 개 팀 이상일 경우 재경기를 진행한다.

- 디스커넥션 이전 정상적으로 게임이 종료된 선수는 재경기를 위한 경기 진입 후 심판의 지시에 따른다.
(별도 지시가 없을 경우 비행기 이륙 후 키보드, 마우스를 조작하지 않고 캐릭터가 사망할 때까지 대기한다.)
- 재경기 진행 시 디스커넥션 이전 경기 기록은 모두 유효하다.

2.7.2. 재경기 비 성립 조건

게임 내에서 물리적으로 이동 및 위치할 수 없는 지형, 지물에 있거나 상자 또는 은폐 및 엄폐물에無理하게 진입하여 캐릭터가 갇히는 경우, 차량 폭파 등의 현상은 재경기 사유가 되지 않으므로 선수 본인이 책임을 지게 되며 해당 상황은 아래와 같다.

- 1) 철조망과 건물 사이 혹은 좁은 철조망 구멍 등을 억지로 넘어가려고 하는 경우
- 2) 건물의 벽 및 구조물 등에 차량을 가까이 주차하여 건물과 차 사이에 캐릭터가 끼이는 경우
- 3) 차량으로 고속 진입 중 낮은 지형의 턱에 차량이 끼어 차량이 폭파되는 경우
- 4) 오토바이(이하 3륜 오토바이 포함) 탑승 중에 트럭 구조물 또는 철조망 등 맵에 존재하는 지형, 지물에 오토바이가 끼어 폭파되는 경우
- 5) 오토바이 탑승 중 공중으로 떠올랐을 때, 오토바이가 비정상적으로 날아가 낙하 피해로 인해 기절 또는 사망하는 경우
- 6) 맵에 존재하는 특정 지역에 갇히게 되어 빠져나오지 못하고 사살 또는 자기장으로 인한 사망의 경우
- 7) 두 명의 플레이어가 문 틈에 끼어 플레이가 불가능한 경우
- 8) 대비할 수 없는 불가피한 사유로 디스커넥션이 발생하였으며 정상 적으로 경기를 종료하지 못한 팀이 4 개 팀 이하 일 경우 아래와 같은 보상 포인트를 제공한다.

$$(1) \left\{ \frac{\text{남은 팀이 획득할 수 있는 생존 포인트의 합}}{\text{남은 팀의 수}} + (2) \left(\text{해당 팀의 남은 플레이어 수} \times 1(\text{킬 포인트}) \right) \right\} - (3) \frac{1(\text{킬 포인트})}{\text{남은 팀의 수}}$$

예시)

구분	TEAM A	TEAM B	TEAM C	TEAM D
생존 인원	3	4	2	2
생존 포인트 ①	6.25	6.25	6.25	6.25
킬 포인트 ②	3	4	2	2
리스크 포인트 ③	0.25	0.25	0.25	0.25
포인트 합산 (1)+(2)-(3)	9	10	8	8

* 소수점 미만 반올림 한다.

게임 내에서 물리적으로 이동 및 위치할 수 없는 지형, 지물에서 게임 내 버그로 인하여 타 선수를 공격 및 사살하거나 경기 진행 중 심각한 버그 사용으로 킬 또는 상위 순위로 랭크 되었을 경우 해당 선수 및 팀이 해당 매치에서 획득한 모든 킬 포인트는 무효화되며, 해당 매치에 참여한 팀 중 최하위 팀으로 지정된다.

2.8. 이의제기

2.8.1. 경기 중 이의제기

경기 도중 이의를 제기할 경우 거수하여 심판에게 의사를 전달한다. 단, 이의제기 한 내용이 사실 무근이거나 고의적인 판정 불복 등 대회 진행에 지장을 주는 행위라고 판단될 경우 해당 팀에게는 패널티가 부여될 수 있다.

2.8.2. 심판의 판정에 대한 이의제기

심판의 판정은 당일 대회 현장에서 번복이 불가하다. 이에 대한 이의제기는 익일 오직 팀 매니저(매니저 부재 시 > 코칭스텝 > 팀 리더)의 서면으로만 가능하다.

2.9. 시간 외 경기

2.9.1. 천재 지변과 같은 경기 환경과 관련된 중대한 문제들로 인해 경기 시작이 일정 시간 이상 지연될 경우, 주최측의 합리적인 판단을 통해 해당 날짜의 경기를 방송으로 송출하지 않고 비공개 방송으로 경기를 진행할 수 있다.

- 2.9.2. 비공개 방송 경기는 당일 경기하는 것을 최우선으로 한다.
- 2.9.3. 주최측의 판단으로 경기 시작의 지속적인 지연으로 인해 당일 경기 진행이 도저히 어렵다고 판단될 경우, 비공개 방송 경기는 주최측이 지정한 특정 일자에 비공개 방송으로 취소된 경기(매치) 수만큼의 잔여 경기를 진행한다.
- 2.9.4. 비공개 방송 경기 일정 선정 기준은 다음과 같다.
 - 1) 취소된 경기 이후 다음 경기 이전의 날짜
 - 2) 경기가 취소된 팀이 경기를 진행함에 있어 문제가 없는 날짜
 - 3) 주최측 및 주관 방송사, 운영사가 논의 후 특정 날짜로 선정
- 2.9.5. 비공개 경기의 날짜가 선정됨에도 불구하고 해당 날짜의 경기에 참여하지 않을 경우, 해당 팀은 해당 회 차의 경기를 포기한 것으로 간주하며 승리 포인트는 최소 스코어로 기록된다.
- 2.10. 경기 종료
 - 2.10.1. 대회에 참가하는 모든 팀은 팀 전원이 사망하여 경기가 종료되었을 때, 키보드와 마우스에서 손을 떼 후 심판에게 결과 창을 확인시켜줘야 하며 심판이 게임 결과를 확인하고 기록한 후에는 스크린샷으로 경기결과를 기록해야 한다.
 - 2.10.2. 경기 내외적으로 기술적 문제가 발견될 경우 심판과 상의한다.

3. 팀의 구성

- 3.1. 팀 명 / 팀 태그
 - 3.1.1. 모든 팀은 'PUBG' 혹은 'PUBG'와 관련되거나 동일하거나 유사한 팀 명을 사용할 수 없으며, 운영진의 합리적인 판단을 통해 타 서비스와 혼란의 소지가 있다고 판단되는 문구도 사용이 금지된다.
 - 3.1.2. 대한민국 헌법을 위배하거나, 대중에게 유해하거나, 미풍양속을 해치거나, 방송심의에 부적합한 팀 명이나 로고는 사용할 수 없으며 주최측의 판단에 따라 최대 대회 참가에 제한을 받을 수 있다.
 - 3.1.3. 팀 태그는 최소 2 글자 최대 3 글자로 된 팀 명의 약식 문구이다. 대문자 알파벳 또는 숫자로 구성되어야 하며 다른 지역의 팀 간에도 중복되는 태그는 사용이 금지된다.

3.2. 복수 팀 운영

- 3.2.1. '팀'은 대한민국 'PUBG' 리그 내 동일하거나 유사한 브랜드의 '팀'을 소유하거나 운영하거나 직/간접적 이해 관계를 가진 복수의 팀을 운영 할 수 있으며 최대 2 개의 팀까지 소유 및 운영 가능하다.
- 3.2.2. 단, '팀'은 대한민국 'PUBG'리그에 참가하며 동시에 다른 지역의 PUBG 리그에 참가할 수 없다.

3.3. 스폰서십

3.3.1. 스폰서십의 유지

팀은 자율적으로 팀 후원사를 유지할 수 있으며 별도 후원사 수에 대한 제약은 없다.

3.3.2. 스폰서십의 제한

대한민국 헌법을 위배하거나, 대중에게 유해하거나, 미풍양속을 해치거나, 방송심의에 부적합한 후원사는 유지할 수 없으며 주최측의 판단에 따라 최대 대회 참가에 제약을 받을 수 있다.

- 1) 불법 도박, 마약(일반 의약품 외 약물 포함) 관련 품목
- 2) 포르노 등 성인물 관련 품목
- 3) 담배
- 4) PUBG 와 유사하거나, 모방한 게임 및 관련 사업자
- 5) 불법 네트워킹 마케팅과 관련되거나 유사한 사업자
- 6) PUBG 관련 일체의 지식 재산권을 무단으로 사용하거나, 판매하는 부적격 사업자
- 7) 기타 주최사의 합리적인 판단에 따른 부적격 사업자

3.4. 팀 명 및 로고의 변경

모든 팀은 Phase 개막 전 팀 명 및 로고의 적합 여부에 대한 주최측의 승인을 받아야 한다. 한 번 지정된 팀 명 및 로고는 동일 시즌 내 변경될 수 없다. 단, 불가피하게 팀 브랜드 변경이 필요 할 경우 Phase1 종료 후, Phase2 개막 전 기간에 한하여 변경 가능하며, 변경이 필요한 시점으로부터 최소 2 주 전까지 변경 사유 및 관련 정보 등을 운영진에게 제출해야 한다. 운영진은 합리적인 판단을 통해 팀 명 및 로고의 변경 여부를 심사한다.

3.5. 사무국

참가 팀은 팀의 자율적인 판단으로 전반적인 팀 운영 및 선수단을 관리하는 사무국(매니저)을 보유할 수 있다.

3.6. 코칭스텝

3.6.1. 팀은 팀의 자율적인 결정으로 감독 및 코칭스텝 등 관리자를 선임할 수 있으며 동일 구단(회사) 내 2개 팀에 대한 보직을 겸임할 수 있다.

3.6.2. 사무국, 코칭스텝 등 팀 관리자 역시 선수와 동일한 기준으로 리그 참가 적합 여부를 심사할 수 있으며 부적합한 자격이라 판단될 경우 'PKL' 참가에 제약을 받을 수 있다.

3.7. 선수

3.7.1. 정식 계약

3.7.1.1. 팀은 로스터 등록 선수와 정식 계약을 체결해야 한다. 팀과 정식 계약이 체결된 선수에 한해 'PKL' 참가가 허용되며, 로스터 등록 선수와 정식 계약을 체결하지 않을 경우 해당 팀은 'PKL' 참가에 제약을 받을 수 있다.

3.7.1.2. 팀은 팀의 자율적인 결정에 따라 '펍지'가 제공하는 '표준 이스포츠 프로 선수계약서'를 통해 소속 선수 계약을 체결할 수 있다.

3.7.1.3. 팀-선수 간 계약이 대한민국 법을 위배하며 선수의 권익을 심각하게 훼손하는 불공정 조건의 계약이라 판단될 경우, 해당 계약은 일체 무효화되며 팀은 선수에 대한 보유 자격을 상실할 수 있고 해당 팀은 주최사의 판단에 따라 'PKL' 참가에 제약을 받을 수 있다.

3.7.1.4. 팀-선수 간 계약 분쟁 및 이슈 발생으로 인해 세부 계약 조항 확인이 필요 할 경우, 주최사는 팀-선수 간 후원계약에 대해 열람을 요청할 수 있고 팀은 그 요청에 응해야 한다. 이때, 양 당사자간의 계약 관련 비밀유지 조건은 본 규정보다 우선시되지 않는다.

3.7.2. 급여 규정 준수

팀은 '2019 PUBG KOREA LEAGUE 참가 계약서'에 의거하여 선수 급여 규정을 준수할 의무가 있다. 이때 아래와 같은 대회 참가와 선수 활동을 위한 제공 내용은 급여에 포함되지 않는다.

- 연습실 및 숙식 환경 제공
- 대회 참가를 위해 팀(회사)에서 제공한 현물 지원
- 경기 결과에 따른 상금 및 인센티브
- 공식 대회 활동 외 개인 방송, 광고 활동 등의 수익

3.7.3. 계약 기간 규정 준수

3.7.3.1. 팀과 선수의 안정적인 리그 참여 및 장기적 선수 육성을 장려하기 위해 '2019 PUBG KOREA LEAGUE 참가 계약서'에 의거하여 선수 계약 기간 규정을 준수해야 한다.

- 모든 선수의 계약 종료일자는 11 월 말일자로 한다.
- 로스터 마감 이후 체결된 선수의 경우에도 계약 종료일자는 11 월 말일자로 설정되어야 한다.
단, Phase3 로스터 마감 이후 체결된 선수의 계약 종료일자는 다음 연도 11 월 말일자로 설정되어야 한다.
- 시즌(1 년) 별 계약, 다년 계약 등 연도의 제약은 없다.

3.7.3.2. 로스터 말소 여부로 인해 기 체결된 팀-선수 계약이 변경되거나 계약 받을 의무는 없다. 단, 모든 계약 관련 협의는 팀-선수의 합의에 따라 결정되어야 한다.

3.7.4. 로스터

3.7.4.1. 팀은 'PKL' 참가를 위해 최소 4 인 ~ 최대 6 인으로 구성된 정식 계약 선수를 보유하고 주최사가 지정한 기일까지 로스터를 등록해야 한다.

- 등록 사항
 - 이름/영문이름/생년월일/대회용닉네임/스팀닉네임/카카오 닉네임 등
- 모든 선수는 닉네임의 적합 여부에 대한 주최측의 승인을 받아야 한다. 한 번 지정된 닉네임은 동일 Phase 내 변경될 수 없다.
단, 불가피하게 팀 닉네임 변경이 필요 할 경우 해당 Phase 종료 후, 차기 Phase 개막 전 기간에 한하여 변경 가능하며, 차기 로스터 제출 시 변경 내용을 '팝지'에 제출해야 한다.

3.7.4.2. 무소속 선수 & 트레이드 선수 로스터 등록 기준

- Phase1: 무소속 선수 및 트레이드를 통한 선수 등록 가능
- Phase2: 무소속 선수 및 트레이드를 통한 선수 등록 가능
- Phase3: 무소속 선수 자격이며, 직전 Phase 타 팀 소속으로 'PKL' 출전 이력이 없는 선수에 한하여 로스터 등록 가능

3.7.4.3. 만 18 세 미만 선수의 로스터 등록의 경우 팀의 자율적인 결정을 따르지만, 실제 공식 경기 참가는 경기일 기준 만 18 세 이상 선수만이 참가 가능하다.

3.7.4.4. 최대 6 인을 초과하는 선수 영입은 팀의 자율적인 결정을 따르지만 6 인을 초과하는 추가 로스터 등록은 불가능하다.

3.7.4.5. 'PKL' 기간 중 질병, 부상 및 천재지변과 같이 팀의 고의가 아니며 정상적인 경기 참가가 불가능한 이유로 최소 4 인의 선수를 유지하지 못할 경우 최소 3 인의 선수 구성으로 대회 참가를 허용할 수 있다. 단, 동일 Phase 내 추가 선수 등록은 불가하다.

3.7.4.6. 로스터 등록 일자를 준수하지 않을 경우 최소 '주의' 패널티가 부여되며, '주의'가 누적될 경우 추가 패널티가 부여될 수 있다.

3.7.4.7. 경기용 닉네임

3.7.4.7.1. 모든 선수의 경기용 닉네임은 아래 가이드에 맞춰 사용되어야 한다.

- 닉네임은 12 자를 넘어서는 안 된다.
- 닉네임에는 알파벳 대문자와 소문자(A-Z) 또는 숫자(0-9)의 모든 조합을 사용할 수 있다.
- 닉네임은 띄어쓰기(space), 밑줄(_) 또는 하이픈(-)을 사용할 수 없다.
- 닉네임은 스폰서명을 포함할 수 없다.
- 닉네임은 어떠한 상품의 이름 및 설명을 포함할 수 없다
- 닉네임은 순전히 상업적인 낱말을 포함할 수 없다
- 닉네임은 어떠한 비속어나 외설적인 표현도 포함할 수 없다.

3.7.4.7.2. 2 인 이상의 선수가 중복된 닉네임을 사용할 수 없으며 중복된 닉네임이 생성될 경우 해당 닉네임의 생성 시기를 기준으로 사용 여부를 결정한다.

3.7.4.7.3. '펍지' 혹은 'PUBG'와 관련되거나 동일하거나 유사한 닉네임은 사용할 수 없으며, 운영진의 합리적인 판단을 통해 타 서비스와 혼란의 소지가 있다고 판단되는 문구도 사용이 금지된다.

3.7.4.7.4. 대한민국 헌법을 위배하거나, 대중에게 유해하거나, 미풍양속을 해치거나, 방송심의에 부적합한 닉네임은 사용에 제한을 받을 수 있다.

3.7.5. PUBG 공식 글로벌 대회 로스터

3.7.5.1. 모든 '팝지' 공식 글로벌 대회는 직전 Phase 로스터 선수 중 최소 4 인을 유지해야 할 의무를 가진다.

3.7.5.2. 4 인 이하로 구성된 팀의 소속 선수가 질병/부상 및 천재지변과 같이 팀의 고의가 아니며 정상적인 경기 참가가 불가능한 사유에 해당하는 경우 운영진의 합리적인 판단을 통해 선수 교체가 허용될 수 있다.
단, 해당 선수는 동일 시즌 PUBG 공식 글로벌 대회의 참가권을 보장받는 최상위 프로대회 참가 이력이 없는 선수에 한하여 허용된다.

3.7.6. 엔트리

3.7.6.1. 모든 참가 팀은 출전하는 경기 이전에 주최측이 지정한 시간까지 4 인의 출전 명단을 제출해야 한다.

① 월요일 경기: 직전 주 일요일 6 시까지 제출

② 수요일 경기: 해당 주 화요일 6 시까지 제출

③ 토요일 경기: 해당 주 목요일 6 시까지 제출

3.7.6.2. 제출처: pklentry@googlegroups.com

3.7.6.3. Phase 별 최초 경기의 엔트리는 필수로 제출해야 하며 지정된 시간을 준수하지 못하거나 미 제출할 경우 '경고' 패널티가 부여된다.

3.7.6.4. 이후 경기 엔트리의 경우 지정된 시간을 준수하지 못하거나 미 제출할 경우 해당 팀은 직전 경기의 엔트리와 동일하게 출전해야 한다.

3.7.6.5. 팀의 요청에 따라 엔트리 제출 기한 이후 변경이 적용될 경우 회당 '주의' 패널티가 주어 진다.

단, 엔트리 미 제출에 따른 변경 요청은 엔트리 제출 일자 기준으로 23 시 59 분까지 유효하다.

3.8. 팀 매각/양도

3.8.1. 팀을 매각하거나 양도하거나 소유권 변경 혹은 참가 팀 권리를 양도하는 등의 거래 행위가 발생할 경우 사전 주최측의 검토 및 승인을 받아야 한다.

- 3.8.2. 주최측은 주최측의 공정하고 합리적인 판단을 통해 양수(讓受) 대상에 대한 'PKL' 참가의 적합성을 검토하고 판단할 수 있으며, 'PKL' 참가에 대한 최종 결정권을 가진다.
- 3.8.3. 사전 주최측의 승인을 받지 않은 매각, 양도 등 팀 권리 이전 이슈 발생 시 주최측의 판단에 따라 최대 'PKL' 참가 팀 자격이 박탈될 수 있다.

4. 선수자격 조건

4.1. 선수 연령

모든 공식 경기는 만 18 세 이상의 선수만 참가 가능하다.

4.2. 선수 국적

- 4.2.1. 팀은 'PKL' 모든 경기에 대해 대한민국 국적을 보유한 최소 3 인 이상의 선수를 출전시켜야 한다.
- 4.2.2. 팀의 자율적 결정에 따라 대한민국 국적을 보유하지 않은 선수를 영입할 수 있지만 '4.2.1' 조항에 의거 경기 별 최대 1 인까지 출전 가능하다.

4.3. 선수 자격

- 4.3.1. 대한민국 국적을 보유한 선수는 본인 명의의 카카오 배틀그라운드 계정을 보유하고 캐릭터를 생성해야 한다.
- 4.3.2. 주최사는 팀(선수 및 코칭스텝)의 게임 내/외적 심사를 통해 'PKL' 참가 적합 여부를 판단한다. 타 게임을 포함한 배틀그라운드 게임 내/외 제재 이력이나 대한민국 헌법을 위배하는 행위 혹은 사회적 물의를 일으킨 이력이 있을 경우 'PKL' 참가에 제약을 받을 수 있다.
- 4.3.3. 군 복무자 중 현역 참여는 불가능 하며 사회복지요원의 경우 기관장의 허가가 있어야 참여 가능하다.

4.4. 선수 이적(트레이드)

팀은 팀과의 정식 계약을 체결한 선수에 대해 팀과 팀 간 트레이드가 가능하며 무소속 선수의 경우 상시 영입이 가능하다.

4.4.1. 정식 계약선수

- 4.4.1.1. 팀은 팀의 자율적인 결정으로 팀과의 정식 계약을 체결한 선수에 대해 정해진 기간 내 팀과 팀 간 트레이드를 할 수 있다.

4.4.2. 트레이드

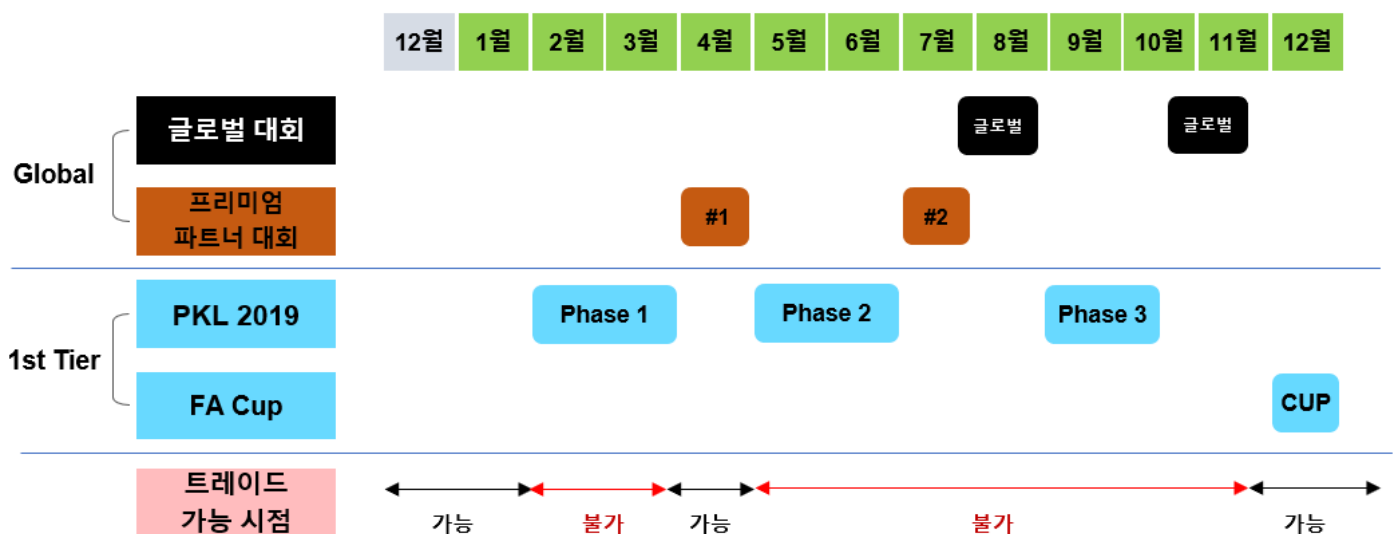
4.4.2.1. 협의의 주체

- 4.4.2.1.1. 기 계약이 체결되어 있는 선수의 경우 '팀-팀' 간 트레이드를 통해서만 영입 협의를 진행할 수 있다.
- 4.4.2.1.2. 본 조항에 따른 팀 내 협의 주체는 전반적인 팀 운영 업무를 관리하는 팀 대표, 구단주, 매니저(코칭스텝)를 뜻하며 로스터에 등록된 선수 혹은 팀과 관계가 없거나 팀의 의뢰를 받은 제 3 자는 해당하지 않는다.
- 4.4.2.1.3. 또한 팀 내 관리자 간 협의가 아닌 일체의 협의는 공식 트레이드로 인정되지 않는다.
명확하게 설명하기 위해 타 팀 소속 선수와의 직접적인 접촉을 통해 발생한 이적 협의, 계약 해지 유인 등의 행위는 선수 사전 교섭(템퍼링) 및 불공정 행위로 간주되며 주최사의 판단에 따라 패널티를 받을 수 있다.

- 4.4.2.2. 단, 팀 운영 관리 인력을 보유하지 않은 오직 선수로 구성된 팀은 선수와의 직접 협의가 가능 하나 사전 주최사를 통한 사전 승인을 취득한 후 협의 가능하다.

4.4.3. 트레이드의 기간

- 4.4.3.1. 공식 트레이드는 아래 금지 기간을 제외하고 상시 허용된다.
 - 1 차 금지: Phase1 로스터 마감일 ~ Phase1 종료일
 - 2 차 금지: Phase2 로스터 마감일 ~ PUBG 글로벌 챔피언십 종료일



4.4.4. 트레이드의 횟수

팀 간 선수 트레이드의 경우 별도 횟수 제한이 없다.

4.4.5. 로스터 등록

- 트레이드 선수의 로스터 등록은 Phase 1~2 공식 로스터 등록 기간에만 허용된다.

4.4.6. 국내외 트레이드의 구분

- 4.4.6.1. 팀의 재량에 따른 선수의 국내 트레이드의 경우 별도 제한이 없다.
- 4.4.6.2. 팀의 재량에 따른 선수의 국외 트레이드의 경우 반드시 팀-선수 간 합의 절차를 거쳐야 하며, 선수가 국외 트레이드를 희망하지 않을 경우 팀의 일방적 트레이드는 불가능하다.

4.4.7. 이적료

선수 트레이드에 따른 이적료가 발생할 수 있으며, 이때 발생한 이적료에 대한 별도 제한은 없다.

4.4.8. 트레이드의 승인

모든 팀은 선수 트레이드 발생 시 주최 측에 해당 내용을 서면으로 제출해야 한다.

4.4.8.1. 제출 내용: 트레이드 팀, 선수 정보

4.4.8.2. 제출 일자: 트레이드 기간 종료 일자까지

4.4.9. 주최 측은 필요에 따라 팀 간 트레이드 내용을 공표할 수 있는 권리를 가진다

4.4.10. 팀 간 합의에 따라 결정되었다 할지라도 주최 측의 판단에 의해 부적합한 방식으로 진행된 협상으로 판단될 경우, 해당 트레이드는 승인되지 않는다.

4.4.11. 무소속 선수의 영입

4.4.11.1. 무소속 선수란, 기 체결된 고용(후원) 계약이 존재하지 않는 자유 계약 신분의 선수를 뜻한다.

4.4.11.2. 무소속 선수 영입 및 계약 체결은 연중 상시로 가능하나 공식 로스터 등록 기간에만 로스터에 등록될 수 있다.

5. 팀(선수) 행동 수칙

PKL 에 참가하는 모든 팀(선수)은 본 규정에 의거하여 아래와 같은 행위를 금지해야 한다.

아래 행동 수칙을 포함하여 본 규정을 준수하지 않을 경우, 혹은 주최 측과의 사전 합의되지 않은 돌발행동, 프로답지 못한 행동에 대해서는 주최측의 판단에 따른 패널티를 받을 수 있다.

금지 행동 수위와 반복 여부에 따라 패널티의 범위는 비 단계적으로 상향 될 수 있다.

5.1. 패널티의 단계

5.1.1. 구두주의

5.1.2. 주의

주의 2 회 누적 시 '경고' 패널티가 부여된다. '경고' 패널티 부여시 기 부여되었던 주의 패널티는 누적되지 않는다.

5.1.3. 경고

금지 행동 분류 및 수위에 따라 PKL 포인트가 차감 될 수 있다.

- 경고 1 회 당 포인트 2POINT 삭감
- 경고 1 회 추가 시 2POINT 추가 삭감되며 모든 삭감 포인트는 누적됨

5.1.4. 몰수

5.1.4.1. 매치 몰수

금지 행동 분류 및 수위에 따라 최고 특정 매치가 몰수될 수 있다.

5.1.4.2. Day 몰수

금지 행동 분류 및 수위에 따라 최고 일 경기가 몰수될 수 있다.

5.1.4.3. Phase 몰수

금지 행동 분류 및 수위에 따라 최고 특정 Phase 가 몰수될 수 있다.

5.1.4.4. 시즌 몰수

금지 행동 분류 및 수위에 따라 최고 'PKL' 모든 시즌이 몰수될 할 수 있다.

5.1.4.5. 출장 정지

금지 행동 분류 및 수위에 따라 패널티 수위가 결정된다.

- ① Day 출장 정지
- ② 특정 기간 경기 출장 정지
- ③ Phase 출장 정지
- ④ 시즌 출장 정지
- ⑤ 영구 출장 정지

5.1.5. 자격 박탈

5.1.5.1. PKL 프로 선수 자격 박탈

5.1.5.2. PKL 참가 팀 자격 박탈

5.2. 패널티의 분류

모든 팀(선수)은 'PKL'을 대표하는 프로 팀, 선수로서 'PKL' 공통 규정을 준수해야 하며 경기 시간을 포함하여 경기 외 시간, 개인 방송 시간 등 선수 활동 전반의 모든 시간에 있어 프로다운 행동과 언행을 준수해야 한다.

5.2.1. 대회 규정 준수

모든 참가 선수는 대회 규정을 사전 인지하고 준수해야 하는 의무를 가진다.

5.2.2. 일정 준수 및 행동 지침

5.2.2.1. 모든 팀 및 선수는 공식 대회 일정을 포함한 리그 제반 준비, 사전/후 프로모션 등의 일정을 준수하고 협조해야

하며 원활한 대회 준비를 위해 주최 측 혹은 운영진이
공지하는 일정을 준수해야 한다.

5.2.2.2. 모든 선수는 경기 준비 시간을 포함하여 공식 일정이 모두
종료될 때까지 무단으로 경기장을 이탈할 수 없다. 불가피한
경우 심판을 통해 사전 승인을 허가 받은 후 이동할 수
있지만 복귀 시간 내 자리에 도착하지 못할 경우 최소
3 인의 선수 구성으로 대회 참가를 허용할 수 있다. 단, 3 인
미만의 선수로 경기에 참가할 경우 해당 경기는 몰수패로
처리된다.

5.2.2.3. 주최측은 합리적인 사유가 있을 경우 경기 일정 및 순서를
변경할 수 있다. 운영진은 일정이 변경될 시 가급적 빠르게
참가 팀에게 해당 내용을 고지할 의무를 가진다.

5.2.3. 심판

5.2.3.1. 심판은 경기 내외적으로 경기와 관련된 모든 문제 및
상황에 대해 합리적으로 판단하고 결정할 수 있는 절대적인
권한을 가진다. 모든 선수는 심판의 지시에 따라야 하며
어떠한 방식으로든 심판이나 심판의 지시를 정상적으로
이행하지 않거나 혹은 비하하거나, 무시하거나, 농락할 수
없다.

5.2.3.2. 심판이 본 규정에 의거하여 내린 판정은 절대적인 효력을
가지며, 심판은 판정에 대해 최우선적인 책임이 있다.
심판의 역할은 다음을 포함한다.

- 매 경기 전 팀의 엔트리 확인
- 경기용 PC 및 주변장치 상태 확인 및 모니터링
- 팀의 경기장 도착여부 확인 및 선수 착석, 준비 명령
- 경기 시작 선언
- 경기 중 규정 위반에 대한 처벌 명령
- 경기 종료 및 결과 확인
- 이의제기 접수 및 대응

- 5.2.3.3. 심판은 항상 엄숙하게 행동해야 하며, 공정한 판결을 내려야 한다. 심판은 어떠한 선수, 팀, 감독, 코치, 관계자에 대한 선호나 편견을 보여서는 안 된다.

아래 행위는 비 신사적이며 프로답지 못한 행위로서 경기 시간 및 경기 외 시간도 그 범주에 해당한다.

PUBG 외 타 게임 및 대회를 통한 유사 부정행위 이력이 있거나 과거 처벌받은 이력이 있을 경우에도 리그 참가에 제약이 있을 수 있으며 주최 측의 판단에 의한 패널티를 받을 수 있다.

5.2.4. 비 신사적 행위

5.2.4.1. 경기 중 품위 유지

모든 선수는 공식 경기 중 건전한 언행과 스포츠맨십을 유지할 의무가 있다. 공식 경기 중 부적절한 언행이 적발될 경우 최초 1 회에 한해서는 구두주의 패널티가 부여되며, 이후 추가 행위 적발 시 '주의' 패널티가 부여될 수 있다.

5.2.4.2. 불건전한 언행

공개적으로 위협적이거나 비방적이거나 모욕적이거나 상대방을 불쾌하게 만드는 발언을 하는 행위

5.2.4.3. 차별 행위

인종이나 국가, 사회 성별 등 개인의 인격이나 집단의 존엄성을 모독하거나 정치적이거나 종교적 비하 메시지를 담고 있는 언행이나 그와 유사한 행위

5.2.4.4. 폭력 및 범죄

폭력적인 행동, 성적인 희롱 등 상대방을 불쾌하게 만드는 행위 등 대한민국 법률에 금지된 행위

5.2.4.5. 기타 운영진의 판단에 의한 불건전 행위

5.2.5. 프로답지 못한 행위

5.2.5.1. 불법 프로그램 사용

게임에 영향을 미칠 수 있는 핵과 같은 비인가 불법 프로그램의 사용

5.2.5.2. 비 허가 프로그램 사용

게임에 영향을 미치거나, 불공정한 이점을 제공할 수 있는
소프트웨어 매크로 및 하드웨어 매크로(온보드 매크로)
기능을 가진 프로그램의 사용

5.2.5.3. 대리 게임

금전적이거나 그와 유사한 대가성을 가진 타인 계정
플레이(어뷰징, 부스팅 등 포함) 혹은 본인 계정을 위탁하는
행위

5.2.5.4. 승부조작

금전적인 대가 여부와 상관없이 고의 적으로 승부의 결과를
조작하거나, 조작에 공모하는 행위

5.2.5.5. 부정행위

경기 중 본인의 능력과 관계없는 특정 행위를 통해
경기력을 상승시키는 행위

① 눈맵/귀맵 등

(경기 중 고의적으로 스크린을 보거나 관련된 다른
정보를 취함으로써 경기력을 상승시키는 행위)

② 타 팀(선수)의 방송 및 경기 시청

③ 경기 중 허가되지 않은 프로그램의 사용

④ 복수의 팀이 전략 노출 및 합의를 통해 상호 이익을
주고받는 행위

⑤ 기타 부정행위로 판단되는 행위

5.2.5.6. 공모

5.2.5.6.1. 선수, 코칭스텝, 사무국 기타 제 3 자를 포함하여 2 인
이상의 인원이 담합하여 정당한 대결을 위배하거나
방해하는 행위

5.2.5.6.2. 공모, 담합 행위를 통해 제 3 자에게 불이익을 주는
행위

5.2.5.6.3. 공모, 담합 행위를 통해 상금을 나누거나 금전적
이익을 주고받거나 그와 유사한 대가성을 갖는 행위

5.2.5.6.4. 기타 정정당한 승부에 위배되는 행위

5.2.5.7. 비허가 선수 접촉 (템퍼링)

팀 사무국, 코칭스텝, 선수 등 모든 팀 관계자 혹은 팀의 의뢰를 받은 제 3 자를 통한 타 팀 소속 선수와의 직접적인 이적 제안, 협의, 계약 해지 유인 등의 사전 접촉 행위

5.2.5.8. 전자기기의 사용

경기 중 휴대폰, 태블릿 등 일체의 전자기기를 소지하고 사용하여 경기에 영향을 미치는 행위

5.2.5.9. 일시 중단

경기와 관련된 문제가 아닌 선수의 고의적인 경기 중단 행위 혹은 경기 진행이 불가능하도록 조장하는 행위

5.2.5.10. 대회 진행 방해

대회 전/후의 제반 준비를 포함하여 공식 경기 중 고의적인 경기 중단, 경기석 미 복귀 및 미 착석, 소란행위, 타 팀 방해 및 경기 준비와 관련된 지시 불이행 등 대회 진행에 차질을 주는 일체의 행위

5.2.5.11. 게임 내 제재

‘PUBG’ 운영 정책에 따른 선수 명의의 계정 혹은 선수가 사용하는 계정의 이용 제한 처분 시, 제재 사유 및 수위에 따라 추가 패널티를 받을 수 있다.

5.2.5.12. 기타 운영진의 판단에 의한 일체의 불공정 행위

5.2.6. 명예훼손

팀(선수)은 어떠한 방식으로든 펍지주식회사와 카카오게임즈 및 대회 주관사, 운영진, 심판 등 모든 관계자를 비방하거나 폄하하거나 명예를 훼손시키는 언행이나 행동을 하여서는 안 된다. 본 조항의 효력은 ‘PKL’이 종료된 후에도 지속된다.

5.2.7. 비밀유지

팀(사무국, 코칭스텝, 선수)은 대회 참가 및 운영진에 의해 획득한 대회와 관련된 일체의 기밀 정보를 외부로 공개해선 안 된다. 본 조항의 효력은 ‘PKL’이 종료된 후에도 지속된다.

5.2.8. 미 승인 대회/이벤트/홍보 활동

‘PKL’ 참가 팀(선수) 자격으로 대회 기간 중 타 게임을 포함한 대회, 이벤트, 홍보 활동 등에 참가하기 위해서는 사전 주최측의 승인을 얻어야 한다.

아래와 같이 사전 승인되지 않은 활동에 참가할 경우 주최 측의 판단에 따른 패널티를 받을 수 있다.

5.2.8.1. 펍지주식회사가 승인하지 않은 비 공식 대회

5.2.8.2. PKL, PKC 참가 팀을 제외하며, 아마추어 팀 혹은 선수를 대상으로 진행되는 대회

5.2.8.3. 배틀그라운드와 연관성이 없는 타 게임의 대회 및 홍보활동

5.3. 기록의 조회

PKL 참가 팀은 안정적인 선수 영입 및 육성을 위해 소속 선수의 계정에 대한 게임 기록을 열람할 수 있는 권리를 가진다.

5.3.1. 정식 계약 선수가 아닌 계약 체결을 위해 협의 중인 선수의 경우 해당 선수의 동의 하에 선수 기록을 열람할 수 있다.

5.3.2. 게임 기록 열람을 통해 정식 계약 선수의 부정행위 이력이 확인될 경우 소속 팀은 선수와의 계약을 해지할 수 있다.

5.4. 패널티 기준표

- 운영진은 아래 기준에 따라 이스포츠 제재 수위를 결정 할 수 있다.
- 아래 기준에 없는 내용은 본 규정에 의거하여 운영진의 합리적인 판단을 통해 제재 수위가 결정된다.

구분	설명	출장정지	제재 시효
대회 규정 준수	대회 규정의 사전 미인지 및 규정 위반	최대 6 개월 출장 정지	3 개월
일정 준수	공식 대회 일정을 포함한 리그 제반 준비, 사전/후 프로모션 등의 대회 준비를 위한 일정을 준수하지 않을 경우	최대 6 개월 출장 정지	3 개월
심판 지시 미 이행	심판의 지시를 정상적으로 이행하지 않거나 심판을 비하하거나, 무시하거나, 농락할 경우	최대 6 개월 출장 정지	3 개월
불건전한 언행	공개적으로 위협적이거나 비방적이거나 모욕적이거나 상대방을 불쾌하게 만드는 발언을 하는 행위	최대 6 개월 출장 정지	6 개월
차별 행위	인종이나 국가, 사회, 성별 등 개인의 인격이나 집단의 존엄성을 모독하거나 정치적이거나 종교적 비하 메시지를 담고 있는 언행이나 그와 유사한 행위	운영위원회 재량	운영위원회 재량
폭력 및 범죄	폭력적인 행동, 성적인 희롱 등 상대방을 불쾌하게 만들 수 있는 대한민국 법률에 금지된 행위	최대 12 개월 출장 정지	12 개월
불법 프로그램 사용	핵과 같은 불법 비인가 프로그램의 제작/배포 행위	최대 영구 출장 정지 및 법적 조치	36 개월

	핵과 같은 불법 비인가 프로그램의 사용	최대 영구 출장 정지	24 개월
	알려진 버그의 고의적 사용	최대 12 개월 출장 정지	12 개월
대리 게임	금전적 거래 여부와 관계없이 대리 게임을 조장하고 홍보하고 주선하는 행위	최대 영구 출장 정지 및 법적 조치	36 개월
	금전적이거나 그와 유사한 대가성을 가진 타인 계정 플레이(어뷰징, 부스팅 등 포함), 본인 계정을 위탁하는 행위, 타인과 계정을 거래하는 행위 등	최대 영구 출장 정지	24 개월
승부조작	금전적인 대가 여부와 상관없이 고의 적으로 승부의 결과를 조작하는 행위	최대 영구 출장 정지 및 법적 조치	영구
	조작에 공모하거나 방관하는 행위	최대 12 개월 출장 정지	12 개월
	타 종목 대회 승부조작 행위	최대 영구 출장 정지	영구
도박	도박을 조장하거나 주선하고 참여하는 행위	최대 12 개월 출장 정지	12 개월
부정행위	경기 중 본인의 능력과 관계없는 특정 행위를 통해 경기력을 상승시키는 행위	최대 12 개월 출장 정지	12 개월
공모	선수, 코칭스텝, 사무국 기타 제 3 자를 포함하여 2 인 이상의 인원이 담합하여 정당한 대결을 저해하거나 금전적 가치를 주고받는 행위	최대 12 개월 출장 정지	12 개월
비허가 선수 접촉	팀 사무국, 코칭스텝, 선수 등 모든 팀 관계자 혹은 팀의 의뢰를 받은 제 3 자를 통한 타 팀 소속 선수와의 직접적인 이적 제안, 협의, 계약 해지 유인 등의 사전 접촉 행위	최대 영구 출장 정지	24 개월
대회 진행 방해	대회 제반 준비 및 고의적인 경기 중단, 및 방해, 경기 준비와 관련된 지시 불이행 등 대회 진행에 차질을 주는 일체의 행위	최대 12 개월 출장 정지	6 개월
명예훼손	펍지주식회사와 카카오 게임즈, PUBG KOREA LEAGUE / CONTENDERS 및 주관 방송사, 심판 등의 운영진을 비방하거나 폄하하거나 명예를 훼손시키는 언행이나 행동	최대 12 개월 출장 정지 및 법적 조치	12 개월
비밀유지	대회 참가 및 대회 운영진에 의해 획득한 대회와 관련된 일체의 기밀 정보를 유출하는 행위	운영위원회 재량	운영위원회 재량
선수 계약 규정 위반	선수 계약 규정을 미 이행하거나 혹은 대한민국 법을 위배하며 선수의 권익을 심각하게 훼손하는 불공정 조건의 계약을 체결하는 행위	최대 12 개월 출장 정지	12 개월
미 승인 영리 활동	PUBG IP 를 사용하거나 '펍지' 사전 승인을 득하지 않은 영리 목적의 활동 행위	최대 12 개월 출장 정지	12 개월
미 승인 활동	'펍지'의 사전 승인을 득하지 않은 활동(대회, 이벤트, 홍보 활동 등)에 참가하는 행위	운영위원회 재량	운영위원회 재량
기타	기타 운영진의 판단에 의한 불건전, 불공정 행위	운영위원회 재량	운영위원회 재량

6. 운영진

6.1. 규정의 준수 및 해석

6.1.1. 본 규정은 모든 팀(회사), 사무국, 코칭스텝, 선수를 대상으로 하며 규정에서 정하지 않은 사항으로 발생한 문제는 관계 법령 및 주최측의 합리적인 판단을 통해 결정한다.

6.1.2. 모든 참가 팀(선수)은 대회 규정을 준수하고 주최 측의 판정에 필히 승복한다.

6.2. 판정 및 최종 결정

주최사는 경기 내외적으로 'PKL'과 관련된 모든 결정과 패널티에 대해 공식 규정에 의거하여 공정하고 합리적인 판정을 내리며 대회의 원활한 진행을 위해 선수에게 패널티를 부여할 수 있다.

6.3. 규정의 변경

6.3.1. 본 규정은 'PKL'의 공정성과 정직성을 지키기 위해 언제든지 상시 수정, 변경, 보완될 수 있다. 주최 측은 규정 내 변동 사항이 발생할 경우 가급적 빠른 시일 내 참가 팀에 해당 내용을 사전 고지할 의무를 가진다.

6.3.2. 주최 측은 본 규정의 해석에 대한 오해가 있거나, 본 규정에서 정하지 아니한 사항에 대한 추가 규정을 즉시 추가하고 적용할 수 있다.

6.4. 기록

주최사는 'PKL'과 관련된 모든 결과 및 기록과 데이터를 수집하고 가공하며 사용할 수 있는 권리를 가진다.

6.5. 초상권 및 사용권

6.5.1. 팀은 주최측의 사전 동의 없이 'PKL' 관련 저작물을 재가공 하거나 인터넷 등의 미디어를 통해 송출 해서는 안되며, 이를 어길 경우 주최측은 해당 선수에게 법적인 권리주장을 할 수 있다.

본 저작권 규정을 지키지 않아 생기는 법적 분쟁으로 인해 소송행위가 있을 경우에는 1 심 법원을 서울중앙지방법원으로 한다.

6.5.2. 팀은 아래와 같이 'PKL'과 관련된 팀, 선수 관련 초상권 및 IP(Intellectual Property) 자료의 모든 권리 및 사용권이 주최사에게 귀속되는 것을 동의한다.

- 대회의 명칭, 로고, 심볼, 이미지, 영상, 음성 등
- 대회의 결과, 통계, 데이터 등 모든 기록 자료
- 참가 팀의 팀 명, 로고, 이미지 등
- 참가 선수의 이름, 별명, 아이디, 이미지, 영상, 음성 등
- 'PKL'을 활용한 모든 2 차 저작물

6.5.3. 팀은 배틀그라운드와 'PKL'의 발전과 흥행을 위해, 또는 참여 팀과 선수의 홍보 및 프로모션을 위해 '초상권 및 사용권' 조항에 의거 관련 자료를 추출하고 가공하며 활용할 수 있음에 동의한다.

6.5.4. 초상권 및 사용권의 활용은 온라인, 오프라인, 플랫폼, 매체, 기간 등에 제한받지 않는다.

6.6. 홍보 활동

6.6.1. 주최측은 참가 팀을 대상으로 PKL 과 관련하여 리그 제반 준비, 이벤트, 마케팅, 광고 등의 홍보 활동을 요구할 수 있다. 모든 팀 및 선수는 합리적인 수준으로 협조해야 할 의무가 있다.

6.6.2. 질병, 부상 및 천재지변과 같이 팀의 고의가 아니며, 합리적인 수준의 사유가 존재하지 않음에도 불구하고 관련 홍보 활동에 협조하지 않을 경우 해당 팀은 주최측의 판단에 따른 패널티를 받을 수 있다.

6.6.3. 홍보활동은 아래와 같은 범주로 구분된다.

- 1) 인터뷰
- 2) 홍보 영상 촬영
- 3) 선수 프로필 촬영
- 4) 선수 소양교육
- 5) 팬 미팅 & 프로모션
- 6) PKL 관련 서브 프로그램

6.7. 팀 중도 하차

시즌 중 하나 이상의 팀이 해체, 방출, 탈퇴, 자격 상실 등의 사유로 'PKL'에서 중도하차 하게 되는 경우, 주최측의 재량에 따라 대회 규칙, 포맷, 일정, 순위 산정 방식 등을 변경하여 적용할 수 있다.

6.8. 문의

대회에 관련된 모든 문의사항은 주최사 이메일, 디스코드 혹은 주관사 운영진을 통해 접수 받는다. 비 공식적으로 알고 있는 운영진 및 대회 관계자의 연락처를 노출시킬 경우 운영진의 판단에 따라 패널티가 주어질 수 있다.